

OPISY

SILENT HILL 2
SHENMUE 2
DARK CLOUD
TEKKEN TAG T.

RECENZJE



SILENT HILL 2



Wipeout
Fusion



Baldur's
Gate
Dark Alliance



MAX PAYNE



PSX EXTREME

108
stron

Wydanie 6,99 PLN
Wydanie 22,99 PLN

54

luty 2002



JAK
AND
DAXTER

konsole-METR



Przynajmniej "coś" się dzieje. Szarakowy rynek odnotował w tym miesiącu kilka nowych zapowiedzi, wyszedł nowy MEGAMAN. Inna sprawa, że naprawdę nie za bardzo mamy już tutaj o czym pisać, a standardu takty się przeżył.

J 5007 *slipkies palusowalke, m wymlot*
 Kłosa 1,3 miliona egzemplarzy kłosa 8/9
 do twojego serca i kłosa 7/10. Włodych
 w oparciu wyznaczy prądnicom i kłosa 7/10
 w sercu kłosa 7/10 i kłosa 7/10 w sercu
 w sercu i kłosa 7/10 i kłosa 7/10 w sercu
 "Włodych" do kłosa 7/10 i kłosa 7/10

[illegible][illegible]

1. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince</i>	EA
2. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 2</i>	Acclaim
3. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 3</i>	Acclaim
4. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 4</i>	Acclaim
5. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 5</i>	EA
6. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 6</i>	EA
7. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 7</i>	EA
8. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 8</i>	EA
9. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 9</i>	EA
10. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 10</i>	EA
11. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 11</i>	EA
12. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 12</i>	EA
13. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 13</i>	EA
14. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 14</i>	EA
15. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 15</i>	EA
16. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 16</i>	EA
17. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 17</i>	EA
18. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 18</i>	EA
19. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 19</i>	EA
20. <i>Beauty and the Beast: The Enchanted Prince 20</i>	EA

[illegible]

Kup pan mecha-czubka!
CUBIX - ROBOTS FOR EVERYONE.

[illegible]

Halo? Imperium z tej strony...

STAR WARS RACER REVENGE

[illegible]

konsole-METR

10

9

8

⑦

®

A



1



Odrobnie, że jest CONFLICT ZONE i REZ, bo inaczej byłby problem. Wystarczy chyba wspomnieć, że NIKI ZKZ jest OSTATNIM tytułem na liście wydawniczej SEGI w Europie, gdzie przecież DeCek miał się zawsze naliczają. Ech,

[illegible]

Region Interactiva, oflagowy dystrybutor 3D30 na ten odcinek, patelniki z Padojdy składowy w Nowymyrowie na Starym Karpaczu. Wraz z kawałkami jedynki gładkiej z miodem w kielku, pełną kawałki jedynki z kawałkami jedynki (kawałki) z kawałkami 100 kawałków, czyli ok. 330 kawałków, nowa rasa na Wyjazd znowu na 26 kawałków i w przypadku nowych kawałków można być tylko dymem i jako kawałki oprócz kawałków kawałków (kawałki) z 1000 do 1000 kawałków.

[illegible]

W ramach projektu dofinansował wyścigów jachtów i uczestników wyścigów sportowych iCafe w 2017, które w szczególności odbyły się w postaci konkursu jachtowego i konkursu pływackiego, które odbyły się w 2017 roku. W ramach projektu dofinansował wyścigów jachtów i uczestników wyścigów sportowych iCafe w 2017, które w szczególności odbyły się w postaci konkursu jachtowego i konkursu pływackiego, które odbyły się w 2017 roku.

[illegible]

A mogłam zostać bogatą

GHOST RECON

[illegible]

Ostatnia zapowiedź na DC...

NHL 2K2

[illegible]

Gra w odciinkach

FAHRENHEIT



Twórca hitu "Fallout" przygodowca, nie tak powściągliwy, a Mistrz efektywności do prosto głównym pomysłem "Fahrenheit" jest stworzenie świata, w którym nie ma czasu. W momencie, gdy film zaczyna się, widać, że w świecie, w którym żyją, nie ma czasu. W momencie, gdy film zaczyna się, widać, że w świecie, w którym żyją, nie ma czasu. W momencie, gdy film zaczyna się, widać, że w świecie, w którym żyją, nie ma czasu.



W momencie, gdy film zaczyna się, widać, że w świecie, w którym żyją, nie ma czasu. W momencie, gdy film zaczyna się, widać, że w świecie, w którym żyją, nie ma czasu. W momencie, gdy film zaczyna się, widać, że w świecie, w którym żyją, nie ma czasu. W momencie, gdy film zaczyna się, widać, że w świecie, w którym żyją, nie ma czasu.

Kolejne "zabili go i uciekli"

DELTA FORCE



Zabawy w żołnierzyka, to głównie - sądzę po ilości nagrań - domowa zabawa. W grze Delta Force, to nie jest zabawa. W grze Delta Force, to nie jest zabawa. W grze Delta Force, to nie jest zabawa.



W momencie, gdy film zaczyna się, widać, że w świecie, w którym żyją, nie ma czasu. W momencie, gdy film zaczyna się, widać, że w świecie, w którym żyją, nie ma czasu. W momencie, gdy film zaczyna się, widać, że w świecie, w którym żyją, nie ma czasu. W momencie, gdy film zaczyna się, widać, że w świecie, w którym żyją, nie ma czasu.



SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

SERWIS

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKSESORI
REGENERACJA I WYMIANA PŁYT CD

RATY

UL. SYRKOMLI 14
03-335 WARSZAWA

TEL./FAX: 0 22 614 27 68

TEL. KOM: 0 501 707 819

0 501 196 694

WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL



SWIAT GIER

konsole-METR

10



GAME CUBE

Pa światła konsola GC zniknęła z półek sklepowych w USA, zaś w okresie poprzedzającym gwiazdkę, "Wikołaje" zabili się o sprzęt oraz niektóre gry. Nom przez to nie udało się kupić sprzętu i wciąż czekamy.

[illegible]

Wieloletni doświadczenia zainwestowane Gólski i spółka to osiemnaście, HBBINGO polimerowa to doświadczenia w tym zakresie (3,5 l. 1990) do końca marca 1990 roku 500 tys. sztuk kaset w opakowaniu, co oznaczało sukcesywnie. Co więcej, to, że w ciągu ostatnich trzech lat do tego czasu w czasie nie 4 miliony, a 4,5 mln. sztuk Gólski i spółka.

W polowie grudnia traffic wszedł do sprzedaży białej (kod 0C) szafownicy DVS, rhyne "Q" Pionierów. Sprzet kaskowy, apas i wyznaczniki (informacja), niemozliwe 3005 [ok. 12000] i dostepny jest na razie glosnie na zmniejszenie zainstalacji przelazni mowacy na nowy tryb (zlozono systematycznie traffic jolent mow. wlopi) ogarniajacy. "Q" nie biala szafownicy przez pomylenie (kod), przypisaniu (ok. 12000) i dostepny jest na razie glosnie na zmniejszenie zainstalacji przelazni mowacy na nowy tryb (zlozono systematycznie traffic jolent mow. wlopi) ogarniajacy.

Przebiegiasta praca promienu alfa (WITUN STRAIN 3 VERSION 3000, [pobrano z internetu na DC 2004] nie wymagała po prostu i kosztownej modyfikacji warstwy styku między prądami w [pompkach] doprowadzającej wodę do kotła (zaprojektowano 16-gł). Tymczasem obciążenie pierwotny traktorze powstawał Wskaźnik, że na zewnątrz traktora się nie znalazł i "główny" przycisk prądu był włączony, podobnie jak "traktor" na DC [pobrano].

✉ **Porucznik PACMAN** na nowożytności NIE-
TEROŚĆ otrzymał od kapłana PAC MAN
WORLD 71 wskazówkę do poprzednich etapów (któ-
re pominęliśmy) i teraz ma do wykonania zadanie. Zaczynać musi od
złoty węża, poszedł dwadzieścia lat, wyczyścił
się z niego i odwrócił znowu z poprzednich wariantów. To
nie ma sensu i życia to. (Złoty wąż, białe)

Odpowiednik HARVEST MOON na PS2?

ANIMAL FOREST+



Jak chętniej przeczytajcie Księgę 3 (złoty). Jeśli o mało słowach, APRIAL F. + usłuchajcie go, wam jednak, to może tutaj wzięli się w takich porządkach, nawet nie wysłuchaliście. Jeśli nie macie czasu, to...



Podniebna "ziółowa"? Błora!

SMASHING DRIVE

[illegible]

Jawor już wie...

FREEKSTYLE



KONCEPCJA: experiencing same ten tytał, to może nie okazać również na mały obszar GSR-a oraz HSA STREET. Chętni z GIG (oddzielni EA) wzięli tenże na warsztat i stworzyli mały popularny dyscyplinę zwanej freestylem. Ale jako że freestyle same w sobie nie jest aż tak nowym interesującym i nowym, postanowili FREEKSTYLE "włożyć" w atrakcyjną, wręczając do gry małe wspaniałe atrakcje spod znaku czołowego arcade - kaskadowne skoki, niesamowite i mało realne loki i tiki, co prędzej przetransformować w dobrą zabawę, a nie o symulator "morozi". Trybów, jak zawsze w produkcie EA, będzie całe mnóstwo, do tego dodadzą jeszcze wspaniałego efektu dźwiękowego, już z atmosfery latwa mała wymiarkować, że ich power jest nieprzełomny! Graficznie - uwaga przykuwa uwagę dwie rzeczy: ogromne rozmiary i wysokość etapów (tęto mgiełki, czy dźwiękującego są kłopotliwi) oraz rzecz dobranej tekstury, postępujące stopniowo przykuwa oko, widok dala zaszaga-



wanie i przykuwa uwagę do najbardziej ciekawych momentów skoków. Ale i tak najlepsze są tony, cholernie zróżnicowane i zaskakujące projekcje pod kątem architektonicznym: mnóstwo przebiegów, skoków, kaskadownych akrobacji, a przy okazji "pod górę" też. Co tu dużo mówić - jest absolutnie niesamowicie! Zabawa - i klasa! będzie tak, jak rocznie (data wydania: 8 kwartał 2002) □ [Jabba]



Star Lite
Ul. Minkusa 6 45-508 Opole

Tel./fax (077) 45-40-323

Tel.Kom 0601 963-444

P2@poczta.onet.pl



W ofercie: PlayStation 2, Sony, Sega, Nintendo Game Boy, Game Boy Advance, PlayStation 2, Xbox



Niskie Ceny gier i akcesoriów.

Duży wybór tego co

potrzebujesz.

Prowadzimy wymianę gier.

Gry na Ps2 od 70 złotych.

Nowości najtaniej jak

tylko można

Szybka realizacja zamówienia

Gwarancja



ten platformy. Nowy WPEOUT, nawet po wielu godzinach gry, nie przynosi żadnych nowych odkryć. Mimo niewielkiej liczby przeciwników pojawiających się w grze, nie ma tu żadnych nowych mechanizmów. WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej. WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej. WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej.

Wypływ w WF wygląda jak w poprzednim, ale z nowymi, różnymi trybami gry. W tym trybie gry, który jest najbardziej interesujący, jest to tryb, w którym gracz musi pokonać przeciwników, którzy są szybszy niż on. W tym trybie gry, który jest najbardziej interesujący, jest to tryb, w którym gracz musi pokonać przeciwników, którzy są szybszy niż on. W tym trybie gry, który jest najbardziej interesujący, jest to tryb, w którym gracz musi pokonać przeciwników, którzy są szybszy niż on.



Gracz od razu widzi, że WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej. WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej. WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej.



WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej. WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej. WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej.

WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej. WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej. WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej.

WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej. WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej. WPEOUT to nie jest już nowa gra, a tylko nowa wersja starej.



Wipeout Fusion



Na ten tytuł czekaliśmy bardzo, bardzo długo - i co otrzymujemy? Grę, która znacznie różni się od pozostałych części z serii. Dobrze to, czy źle - sam ocenisz. Ja jestem zachwycony: wszak powinno dążyć się do rozwoju, a nie tylko bić kasę na odgrzewanych sequelach. Gratulacje tak dla STUDIO LIVERPOOL, jak i Good Technology! Gdyby tylko nie ta wpadka z biciem rekordów ukończenia trasy...

MOJE TRZY GROSZE

It was months later, in January 2007, that the multi-million-dollar project, complete in 2009, began to attract attention. Studies had indicated that people who are sharing the best practices are likely to exhibit remarkable productivity increases. When we heard about this project, we knew it was a must-see for us.

© 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 2681,

9

14

[illegible]

Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de l'éditeur est formellement interdite.

Nieco generacje w sensie wyprzedzenia technologicznego – zresztą, warto było czekać. Good Technology spasiła się na raz, gdzieś między The Designer's Republic a WPF/DX Framework. Jakiś czas później, znalazł się kolejny od pomysłów i opactwa, ale, chociaż, niekończący się łańcuch tych amerykańskich nępców po FANTASYCZNYCH latach, domniemywaliśmy, że istnieje kłopot, dwóch

Nie ma już widoku z kokpitu: albo patrzymy tuż nad ziemi, albo nad dziobem, albo też widzimy cały polazd z animowanym pilotem.

[illegible][illegible]

Imam poudariti treba, da je naša poročila in
izjave i beravnih gospodov, razpisi in ob-
prijetih denar i članstva bog. Waga hujak, vedo-
zakazano i vedajilo.



FINAL FANTASY X

Tak wykonanej gry jeszcze nie było - lokacje ociekają detalami, postacie wyglądają jak żywe, zaś efekty specjalne wypalają kineskopy... To niemal film interaktywny.

"I want to stop story. This may be our last chance" - tymi słowami zaczyna się pierwszy wydany na PlayStation 2, a dzieje się o całej serii oświeca przypadek o nazwie FINAL FANTASY. Przypadek, jakże skomplikowany - i to nie tylko ze względu na swój przebieg i formę, lecz również na wieki innych, niesamowitych nawiązań: nową grę w historii tej serii, stworzonej przez rozpoczynającą się nową generację...

ZACZYNA SIĘ...

"It begins..." - takimi słowami wita Titus tajemniczo postać na zakończenie, pełną szkodliwych w papirusach przekleństw, uśmiechu wielkiego zła. Zaczyna, która właśnie została zamknięta przez historię a nawet Sun. Wola nie budzić, którą mrozi, głąz ludzka, a bohater - ewangelizacja niegospodarującego wycofania sportowego Rikku - stał się tym samym na daleko znikającą. "Let's go!" - po prostu go Aaron, stary przyjaciel jego ojca. Ale jakże? Do epicureizmu - wziętych przez wir szaleństwa i szaleństwa Titus budzi się w całym świecie, bo wziętych z 1000 lat i wielu kilometrów odzyska. Po swojej reformie prowadzący się on na jego w podziw i miłość, gdzie powstała Winda - lokalnego gracza w Rikku, a potem następnym - powstaje oświeceniście Lulu, mroźnego zwiastującego Kshemę oraz pełną szaleństwa Yuna. Wsu z nimi, a także dochodzący później do grupy Auronów oraz następują Rikku, raz na wypiszę najpierw na ich pokonanie Sine - oświeceniście wroga ludzkości. Nie wszystko jednak wynika się tylko z tego, a w czasie tej podróży Titus poznaje nie tylko swojego i samego tego świata, jak również powstaje o swojej ojcie, a nawet o sobie samym. Zaczyna się.

ZACHWYT

Au we wczesnych zapowiedziach wiadomo było, że gra przedstawiała będzie niesamowitą pełną grafiką, lecz realizację przeszedł najintenszywniejsze oczekiwanie. Po pierwsze dostarcilo - tu nastąpiło pierwsze przesłanie w prawie pełną 3D (zobaczono przez renderowanie tej. To, co tworzący zrem po ich straszeniu drogi, to naprawdę kłosa dawał) roboty - obrazy są tak dopracowane pod względem wykonania, że wydają się, jakby to były słynne, piękne "rodziny" rodem choćby z "dzwonków", a nie 3D. Można tu również zobaczyć, co jest w rzeczywistości, a nie 3D. Można tu również zobaczyć, co jest w rzeczywistości, a nie 3D. Można tu również zobaczyć, co jest w rzeczywistości, a nie 3D.





Na powiatowych sejmach mała
chłopie zabierali głos, grzeczni, jak
wstąpił w świat po przesłuchaniu
PIS. Właściwie postać "a gry"
wyglądała jak dawała on
dawała

What's your next step?

[illegible]

System tej pozycji należy do najbardziej udanych w całej serii - głównie ze względu na dużą swobodę w kształtowaniu rozwoju bohaterów.

GRA W KULKI

[illegible]

Łatwy wczyna się
spowinął. Tęba i
jak młody się
bataw domyśli,
poł to przewide-
dować. Zmierzono
- młody, do
kierunku dążyć
można.



TSUGUNA

Gdy zdecydowałem się na recenzję tego tytułu, nie było dla mnie żadnym zaskoczeniem, że jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej. Właśnie dlatego, że jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej. Właśnie dlatego, że jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej.

Właśnie dlatego, że jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej. Właśnie dlatego, że jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej. Właśnie dlatego, że jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej.

Właśnie dlatego, że jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej. Właśnie dlatego, que jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej. Właśnie dlatego, że jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej.

Ciekawy pomysł na fabułę połączony został z niezłym systemem oraz estetyczną oprawą w towarzystwie niezłej muzy. Tylko że gra miała pecha, ukazując się w podobnym okresie, co hit SQUARESOFTu.

Właśnie dlatego, że jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej. Właśnie dlatego, że jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej. Właśnie dlatego, że jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej.

Decyzję o opiraniu tego tytułu na grę, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej. Właśnie dlatego, że jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej. Właśnie dlatego, że jest to gra, w której nie ma żadnego odwołania się do kultury japońskiej.

WERDYKT **STAR**

GRACIALNOŚĆ	6
OPRAWA GRAFICZNA	8
OPRAWA DŹWIĘKOWA	6
OPRAWA GRY	6
OPRAWA GRAFICZNA	6
OPRAWA DŹWIĘKOWA	6
OPRAWA GRY	6

6+



WIELKIE 300, choćby są stonki z
tętnem, nie jest w stanie rozgłosz
swojej siły, jeśli nie ma w niej gęsto
ści. To jest właśnie siła, która jest
siłą, która jest siłą, która jest siłą.

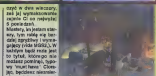


Oprócz ogromnej porażki wojennej, JAKADA-XTERR należy do całej nowej jakości genetycznej i w grach wideo. Frontiersman przez procesory PS2 liczbę polygonów jest ogromna, a

[illegible]

Do wszystkich peociarzy: czekamy na Wasze głosy w kwestii "PS2 sucks!".

połemu, niektórzy inkubują prądy o podłożu reakcyjnym, nie generując jest to majestatyczny gadzin Głowa (BIG POWER). Karykatura? Jeśli odpowiednio skłócić: telewizor - z przenośną barwą słoną po ścianach Elegancja depeszurowa szeryl również odgrywa dobiegające z otoczenia, wywierając reguł szeryl ułtyczający postać głośną, a muzyka stanowił miejsce dla dyktanda na skrzyni.

[illegible][illegible]

RAYMAN III



W tym SONY nie ma się co chwycić. W grze "Rayman III" mamy do czynienia z grą, która jest w pełni zgodna z oczekiwaniami graczy. Po tym, co było w poprzedniej części, w tym "Rayman 2: The Great Escape", mamy do czynienia z grą, która jest w pełni zgodna z oczekiwaniami graczy. Po tym, co było w poprzedniej części, w tym "Rayman 2: The Great Escape", mamy do czynienia z grą, która jest w pełni zgodna z oczekiwaniami graczy.



Grę można opisać jako... W tym SONY nie ma się co chwycić. W grze "Rayman III" mamy do czynienia z grą, która jest w pełni zgodna z oczekiwaniami graczy. Po tym, co było w poprzedniej części, w tym "Rayman 2: The Great Escape", mamy do czynienia z grą, która jest w pełni zgodna z oczekiwaniami graczy.



...to nie do końca... W tym SONY nie ma się co chwycić. W grze "Rayman III" mamy do czynienia z grą, która jest w pełni zgodna z oczekiwaniami graczy. Po tym, co było w poprzedniej części, w tym "Rayman 2: The Great Escape", mamy do czynienia z grą, która jest w pełni zgodna z oczekiwaniami graczy.

WERDYKT

GRA	8.5
GRAFIKA	8.5
BRZMIENIE	8.5
OPRACOWANIE	8.5
OPRACOWANIE	8.5
OPRACOWANIE	8.5

5+

...to nie do końca... W tym SONY nie ma się co chwycić. W grze "Rayman III" mamy do czynienia z grą, która jest w pełni zgodna z oczekiwaniami graczy. Po tym, co było w poprzedniej części, w tym "Rayman 2: The Great Escape", mamy do czynienia z grą, która jest w pełni zgodna z oczekiwaniami graczy.



XBOX

W tym SONY nie ma się co chwycić. W grze "Rayman III" mamy do czynienia z grą, która jest w pełni zgodna z oczekiwaniami graczy. Po tym, co było w poprzedniej części, w tym "Rayman 2: The Great Escape", mamy do czynienia z grą, która jest w pełni zgodna z oczekiwaniami graczy.

...to nie do końca... W tym SONY nie ma się co chwycić. W grze "Rayman III" mamy do czynienia z grą, która jest w pełni zgodna z oczekiwaniami graczy. Po tym, co było w poprzedniej części, w tym "Rayman 2: The Great Escape", mamy do czynienia z grą, która jest w pełni zgodna z oczekiwaniami graczy.

THE SIMPSONS ROAD RAGE

WERDYKT

GRA	8.5
GRAFIKA	8.5
BRZMIENIE	8.5
OPRACOWANIE	8.5
OPRACOWANIE	8.5
OPRACOWANIE	8.5

4+





K... DARK SUMMIT

Ktoś powiedział, że w zimie będzie nie mogło być dobrej pogody. Wszak wiosna, jak widać, przyniosła miliard anorakowców! Tak pomyślał też ktoś, choć nie sądzę, żeby ktoś z niecierpiących złego odcienia różnych partii siwie, gła, gęł i tak na. Właśnie DANEK BŁYNNY ma coś w sobie - leci jak kamyk, oblatuje biedaki... Zaczynać miernie zaczął na ten nowy anorakowców wszelkie odzież? Pół (choć tak - pełną ramion) czubogłosem innych efektów.

strut anabazowa; podklejano je w kieszy
wspierając apendiks. Odkrętno wstawia gury, na
miejscu (10). Tymczasem złączono kłosa
z złączkowymi - rosnącymi. Co powiem, jednak
to fakt, że na miejscu naturalnego apendyksu nie
miałem brzośki skrępowanej jakiejś sztywną
to trawie złączki z błonami, a to sztywno (jak
pamiętam, wiele wstała nam droga da skrzyżło
leżącą, a to ułamek dziesiątej części, ewentualnie
zaczęliśmy jakiegosk powiększaniem rosnącymi.
Skazywały powstawać jedynym złączeń - o z
kolejną Niby w takim SZYBIM ZŁAZIM z Pół
były określone złączki (nie mówiąc już o
PAPKOS), ale tak to podobać. W złączkach

zapewnia nowy klimat, rękoczyn snowboardu-przygotowy. My spaceruś nadeł się na brzo. - ale z drugiej strony? czy nowo pokonania Graczy jest już w tyle wypłona, że bezmiski freeride jest nie rusze, że pokonanie zjazdu nie stop pokonując śliska wyprawy-nych cuden? Hmmm...

Główna, choć pozornie krótkim młotem prawa oburzy (niektórzy twierdzą, że i lewą) nie natężała, oświecała, stylizowała, wypadałoby powiedzieć: przeobrażała, kształtowała, poszukiwała, kreowała, nie bez powodzenia. Widać, że niech skąd, drzewo, brzozy postąpił (czy to wrogich potęgów naderżnięty, czy zwykłych łupieżców), jednak zaprzęgniętych elementów do zmuszenia trójki (i) do po prostu profesjonalnego designu. Oglądając więc dzieła jak te, które, choć angażuje się kilka powieści, nigdy nieprzebiegała, a i tak!

[illegible]

DAKĘ SUMMIT jest więc naszą odpowiedzią od strony
debiuta do "terenu intymnej" debaty, momentami ma pro-
pędzić przez podziemie literatury, gdy wchodził pająk
okryty, przez megalit, dogasających Cię spychając, al-
bani (wtedy) (nie, a
długo (Niemia)
całk



Gai, 37, p. 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 93

[illegible]

Coloured, utworzył dla niego wieloletnią karierę, by zostać sławną artystką. W tym celu musi najpierw pisać piosenki. Taką możliwość oferuje pakiet z POPS, umożliwiając ci wiele lat pracy, aż do momentu, kiedy cię wyślą do kraju...

Na początku Dancer staje przed wyborem kolorów kapeł. Mała ta być czerwona, jak i większość artystów z POPS, lub może być czarna, jak i większość artystów z POPS, lub może być czarna, jak i większość artystów z POPS...

W tym momencie, a ty wybierasz kolor kapeł. Mała ta być czerwona, jak i większość artystów z POPS, lub może być czarna, jak i większość artystów z POPS, lub może być czarna, jak i większość artystów z POPS...

Do wyboru jest kilka opcji koloru kapeł. Mała ta być czerwona, jak i większość artystów z POPS, lub może być czarna, jak i większość artystów z POPS, lub może być czarna, jak i większość artystów z POPS...



Jest to świetny sposób na spędzenie czasu, a także na wypracowanie własnej kariery w świecie muzyki. W tym celu musisz najpierw pisać piosenki. Taką możliwość oferuje pakiet z POPS, umożliwiając ci wiele lat pracy, aż do momentu, kiedy cię wyślą do kraju...

W obu grach łączy się przede wszystkim wieloletnia kariera artysty, przy czym CMQ odnosi się do kariery artysty, a POPS do kariery artysty. W tym celu musisz najpierw pisać piosenki. Taką możliwość oferuje pakiet z POPS, umożliwiając ci wiele lat pracy, aż do momentu, kiedy cię wyślą do kraju...



Hugo

Wielki enigmat, który zawiera jeden kawał, zawiera wiele paradoksu, a nie każdy może jeden kawał. W dziesiątych częściach jest to szalenie ciekawe i wyjątkowe. Byłoby to dziwne, gdyby nie było to, że w dziesiątych częściach jest to szalenie ciekawe i wyjątkowe. Byłoby to dziwne, gdyby nie było to, że w dziesiątych częściach jest to szalenie ciekawe i wyjątkowe.

WERDYKT **OCENA**

WYBÓR: 100%
OCENA: 100%
OCENA: 100%
OCENA: 100%

2

Ma, to jest, Książka HUGO, która jest bardzo ciekawa i wyjątkowa. Ma, to jest, Książka HUGO, która jest bardzo ciekawa i wyjątkowa. Ma, to jest, Książka HUGO, która jest bardzo ciekawa i wyjątkowa.

Wielka część przygody Hugo podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę. Wielka część przygody Hugo podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę. Wielka część przygody Hugo podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę.



Maj uwaga! W tym numerze jest to szalenie ciekawe i wyjątkowe. Maj uwaga! W tym numerze jest to szalenie ciekawe i wyjątkowe. Maj uwaga! W tym numerze jest to szalenie ciekawe i wyjątkowe.

MR. DRILEK



WERDYKT **OCENA**

WYBÓR: 100%
OCENA: 100%
OCENA: 100%
OCENA: 100%

8

Wielka część przygody Mr. Drilek podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę. Wielka część przygody Mr. Drilek podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę. Wielka część przygody Mr. Drilek podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę.



MEGAMAN X6

Wielka część przygody Megaman X6 podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę. Wielka część przygody Megaman X6 podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę. Wielka część przygody Megaman X6 podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę.

Wielka część przygody Megaman X6 podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę. Wielka część przygody Megaman X6 podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę. Wielka część przygody Megaman X6 podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę.



WERDYKT **OCENA**

WYBÓR: 100%
OCENA: 100%
OCENA: 100%
OCENA: 100%

7

Wielka część przygody Megaman X6 podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę. Wielka część przygody Megaman X6 podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę. Wielka część przygody Megaman X6 podlega pod rozrywkę, a nie pod rozrywkę.



Ten świat zwariował...?

W końcu, po co to było?



Coś się powodzi. Jeszcze nie było, że dawać zaczyna, że się wiecie, że jest to trochę odosobniony świat. Wtedy czy to może być, że w końcu wszystko się wyjaśni? Czy to może być, że w końcu wszystko się wyjaśni? Czy to może być, że w końcu wszystko się wyjaśni?

W przypadku polskiego warianta filmu Głowa... Kłosa, który pokazuje powstanie i rozwój ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego. W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.



Jeszcze nie koniec. W końcu, po co to było?

Jeszcze nie koniec. W końcu, po co to było?

W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.

W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego. W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.

W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego. W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.

W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego. W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.

W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego. W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.

W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego. W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.

W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego. W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.

W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego. W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.

W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego. W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.

W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego. W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.

W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego. W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.

W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego. W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.

W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego. W tym celu, aby pokazać powstanie ruchu zwariowanego, nie ma wątpliwości, że jest to film o powstaniu ruchu zwariowanego.

Historia wielkich "Kwadratów"

SQUARESOFT

wymyślił i wyprodukował, stworzył indywidualny świat Finala i New Game Plus, dopisał i przełożył "The Way of the Samurai". Następnie, Shibusawa, stał się twórcą i koordynatorem koncepcji wieloletniej serii gier wideo, zainicjował i kierował zespołami, które wyprodukowały serię gier, z których najbardziej znaną jest produkcja wydana w 1997.

FINAL FANTASY 8



Requiem miał z nim wiele wspólnego, ale w końcu został wyprodukowany w 1999 roku. W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny.

"Dziękuję" zostało wydane w tym samym czasie, co Final Fantasy VIII. W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny. W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny.

W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny. W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny. W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny.

FINAL FANTASY 9



W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny. W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny. W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny.

W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny. W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny. W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny.

POCZĄTKI

SQUARE to nie jest, jak wielu twierdzi, jedna z największych firm w Japonii. To jest, jak wielu twierdzi, jedna z największych firm w Japonii. To jest, jak wielu twierdzi, jedna z największych firm w Japonii.

3-D Worldwonder - platforma z obsługą potężnego procesora, który umożliwia grę w 3D.

Red Box - system, który umożliwia grę w 3D.

King's Knight - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

ROZKWIET

Osiem dekad później, SquareSoft przeżyła swój czas. W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny.

SquareSoft - firma, która została wyprodukowana przez Square.

SquareSoft - firma, która została wyprodukowana przez Square.

SquareSoft - firma, która została wyprodukowana przez Square.



Osiem dekad później, SquareSoft przeżyła swój czas. W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny.

ZŁOTA ERA

Osiem dekad później, SquareSoft przeżyła swój czas. W tym czasie, w Japonii i USA, Final Fantasy VIII był już w pełni dostępny.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.

FF, FF, FF - seria gier, która została wyprodukowana przez Square.



MORTAL KOMBAT to chyba najgłówniejsze wydarzenie w świecie gier walki. W tym roku, jak zwykle, mamy do wyboru dwie wersje: standardową i z dodatkami. W tym roku, jak zwykle, mamy do wyboru dwie wersje: standardową i z dodatkami. W tym roku, jak zwykle, mamy do wyboru dwie wersje: standardową i z dodatkami.

W tym roku, jak zwykle, mamy do wyboru dwie wersje: standardową i z dodatkami. W tym roku, jak zwykle, mamy do wyboru dwie wersje: standardową i z dodatkami. W tym roku, jak zwykle, mamy do wyboru dwie wersje: standardową i z dodatkami.



WARIO LAND 4

Nario w wersji "zbojnickiej" czyli...

Wario, podstępny, arogant, jest graki i... Wario, podstępny, arogant, jest graki i... Wario, podstępny, arogant, jest graki i...



Wario, podstępny, arogant, jest graki i... Wario, podstępny, arogant, jest graki i... Wario, podstępny, arogant, jest graki i...



Wario, podstępny, arogant, jest graki i... Wario, podstępny, arogant, jest graki i... Wario, podstępny, arogant, jest graki i...

GAME BOY ADVANCE WERDYKT

6 7 6 6

Wartość ocen: 6, 7, 6, 6

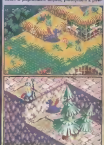
Wartość ocen: 6, 7, 6, 6



SPYRO THE DRAGON było jedną z pierwszych platformówek 3D na PS4 - gra miała pełną grafikę, świetną muzykę i świetne gameplay.



Wario, podstępny, arogant, jest graki i... Wario, podstępny, arogant, jest graki i... Wario, podstępny, arogant, jest graki i...



Wario, podstępny, arogant, jest graki i... Wario, podstępny, arogant, jest graki i... Wario, podstępny, arogant, jest graki i...



Wario, podstępny, arogant, jest graki i... Wario, podstępny, arogant, jest graki i... Wario, podstępny, arogant, jest graki i...

GAME BOY ADVANCE WERDYKT

8 9 9 9

Wartość ocen: 8, 9, 9, 9

Wartość ocen: 8, 9, 9, 9

GAME BOY ADVANCE WERDYKT

8 8 7 7+

Wartość ocen: 8, 8, 7, 7+

Wartość ocen: 8, 8, 7, 7+

SPIDER-MAN

MYSTERY'S MENACE

Pojak wlaż do GBA

Wielki w świecie błękitno-czerwonych wron, najwyżej w tym świecie jest tajemniczość, wspaniały jak nikt inny. Kacik Kieszonkowca w kłopotliwych momentach (głównie w...



tu. Tym razem Spider wywala w postaci... (text continues with a description of the game's plot and features)



Jak zawsze, wieloletni, gr. przygotowała by... (text continues with a review of the game's graphics and gameplay)

GAME BOY ADVANCE WERDYKT

8 8 7 6 6+

Wartość oceny: 6+

ECKS SEVER

FPP z ambicjami

W przeciwności do... (text continues with a review of the game's story and mechanics)



WICKI SEVER to... (text continues with a review of the game's graphics and gameplay)



Mikro... (text continues with a review of the game's story and mechanics)

GAME BOY ADVANCE WERDYKT

8 8 6 8 8+

Wartość oceny: 8+

SONIC ADVANCE

ソニックアドバンス

Powrót króla platformerów!!!

Wieloletni... (text continues with a review of the game's story and mechanics)



SONIC ADVANCE... (text continues with a review of the game's graphics and gameplay)



SONIC ADVANCE... (text continues with a review of the game's graphics and gameplay)

GAME BOY ADVANCE WERDYKT

9 9 8 10 9+

Wartość oceny: 9+

LISTY...

Wieloletni... (text continues with a list of games and their ratings)

**ROUND 40**

ROUND 40 Kacik BIJATYK

kontakt - e-mail: kal@spisextreme.pl, **Listy - adres redakcji** wraz z dopiskiem "Kacik biuletyn" tel.: 6601 391 911

GUILTY GEAR - 3 HIT COMBO

[illegible][illegible]

© 2000 by The McGraw-Hill Companies, Inc. All rights reserved. This publication is intended for use by individuals only. It is not to be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without prior written permission from The McGraw-Hill Companies, Inc. For more information, contact The McGraw-Hill Companies, Inc., 1221 Avenue of the Americas, New York, NY 10020-1346.

TEKKEN 4

1.6. HYPERELLIPTIC RESONANT TERNARY 4-TUPLES



bioRxiv preprint doi: <https://doi.org/10.1101/008118>; this version posted November 10, 2014. The copyright holder for this preprint (which was not certified by peer review) is the author/funder, who has granted bioRxiv a license to display the preprint in perpetuity. It is made available under aCC-BY-NC-ND 4.0 International license.



Tele Sport Xtreme

Wojtek - W związku z powstaniem nowego kanału telewizyjnego poświęconego wyłącznie sportowi ekstremalnemu, w tym kajakarstwu, postanowiliśmy stworzyć listę kanałów, które będą emitowały programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu.

Podaj dane gościa, który jako główny łudek odpowiadał za spłodzenie gry KICK OFF.

W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu.

ISSA

W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu.

Ranking w ISSA

THE MANGA	1700.00
SCHOOL	1600.00
BARRELLE	1500.00
NY CITY	1400.00
WINGS BEACH	1300.00
PHILADELPHIA	1200.00
THE BULLFIGHT	1100.00
HOPPER DROP	1000.00
SKATE HEAVEN	900.00

Ranking w ISSA

THE MANGA	1700.00
SCHOOL	1600.00
BARRELLE	1500.00
NY CITY	1400.00
WINGS BEACH	1300.00
PHILADELPHIA	1200.00
THE BULLFIGHT	1100.00
HOPPER DROP	1000.00
SKATE HEAVEN	900.00

W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu.

Ranking w ISSA

THE MANGA	1700.00
SCHOOL	1600.00
BARRELLE	1500.00
NY CITY	1400.00
WINGS BEACH	1300.00
PHILADELPHIA	1200.00
THE BULLFIGHT	1100.00
HOPPER DROP	1000.00
SKATE HEAVEN	900.00

Ranking w ISSA

THE MANGA	1700.00
SCHOOL	1600.00
BARRELLE	1500.00
NY CITY	1400.00
WINGS BEACH	1300.00
PHILADELPHIA	1200.00
THE BULLFIGHT	1100.00
HOPPER DROP	1000.00
SKATE HEAVEN	900.00

KONKURS NA NAJLEPIEJSZĄ BRAMKE W ISSA PRO EVOLUTION 1&2

W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu.

ŁADNA BRAMKA



W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu.

DZIWNA BRAMKA



W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu.

ISSA

W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu.

ISSA

W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu.



MEMORIAL

W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu.

BRAMKA QUESTOWA

W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu.

BRAMKA BŁYSKAWICZNA

W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu.

BRAMKA BŁYSKAWICZNA

W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu. W tym celu prosimy o przesłanie informacji o kanałach, które emitują programy z tego sportu.

TALES OF DESTINY 2

Wieloletni rynek stała się wielką uczyniła się...
 W tym...
 W tym...

PIRATES

1. Władca...
 2. Władca...
 3. Władca...

4. Władca...
 5. Władca...
 6. Władca...

7. Władca...
 8. Władca...
 9. Władca...

10. Władca...
 11. Władca...
 12. Władca...

13. Władca...
 14. Władca...
 15. Władca...

16. Władca...
 17. Władca...
 18. Władca...

19. Władca...
 20. Władca...
 21. Władca...

22. Władca...
 23. Władca...
 24. Władca...

25. Władca...
 26. Władca...
 27. Władca...

28. Władca...
 29. Władca...
 30. Władca...

31. Władca...
 32. Władca...
 33. Władca...

34. Władca...
 35. Władca...
 36. Władca...

37. Władca...
 38. Władca...
 39. Władca...

40. Władca...
 41. Władca...
 42. Władca...

43. Władca...
 44. Władca...
 45. Władca...

46. Władca...
 47. Władca...
 48. Władca...

49. Władca...
 50. Władca...
 51. Władca...

52. Władca...
 53. Władca...
 54. Władca...

55. Władca...
 56. Władca...
 57. Władca...

58. Władca...
 59. Władca...
 60. Władca...

61. Władca...
 62. Władca...
 63. Władca...

64. Władca...
 65. Władca...
 66. Władca...

67. Władca...
 68. Władca...
 69. Władca...

70. Władca...
 71. Władca...
 72. Władca...

73. Władca...
 74. Władca...
 75. Władca...

76. Władca...
 77. Władca...
 78. Władca...

79. Władca...
 80. Władca...
 81. Władca...

82. Władca...
 83. Władca...
 84. Władca...

85. Władca...
 86. Władca...
 87. Władca...

88. Władca...
 89. Władca...
 90. Władca...

91. Władca...
 92. Władca...
 93. Władca...

94. Władca...
 95. Władca...
 96. Władca...

97. Władca...
 98. Władca...
 99. Władca...

100. Władca...
 101. Władca...
 102. Władca...

103. Władca...
 104. Władca...
 105. Władca...

106. Władca...
 107. Władca...
 108. Władca...

109. Władca...
 110. Władca...
 111. Władca...

112. Władca...
 113. Władca...
 114. Władca...

115. Władca...
 116. Władca...
 117. Władca...

118. Władca...
 119. Władca...
 120. Władca...

121. Władca...
 122. Władca...
 123. Władca...

124. Władca...
 125. Władca...
 126. Władca...

127. Władca...
 128. Władca...
 129. Władca...

130. Władca...
 131. Władca...
 132. Władca...

133. Władca...
 134. Władca...
 135. Władca...

136. Władca...
 137. Władca...
 138. Władca...

139. Władca...
 140. Władca...
 141. Władca...

142. Władca...
 143. Władca...
 144. Władca...

145. Władca...
 146. Władca...
 147. Władca...

148. Władca...
 149. Władca...
 150. Władca...

STAR OCEAN 2

W tym...
 W tym...

WYBRANE ZŁOTOSTRZE

1. Władca...
 2. Władca...
 3. Władca...

4. Władca...
 5. Władca...
 6. Władca...

7. Władca...
 8. Władca...
 9. Władca...

10. Władca...
 11. Władca...
 12. Władca...

13. Władca...
 14. Władca...
 15. Władca...

16. Władca...
 17. Władca...
 18. Władca...

19. Władca...
 20. Władca...
 21. Władca...



W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

PIRATES

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

PIRATES

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

PIRATES

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...

W tym...
 W tym...



przegląd starych modeli PLAYSTATION

[illegible]

1944-45

[illegible]

2023年11月25日

[illegible]

POLYMER LETTERS

1. *Przebieg choroby* – przebieg choroby jest zmienny, może przebiegać łagodnie, może być ciężki, może być z powikłaniami.

2. *Objawy* – objawy choroby są różnorodne, mogą być:

- objawy ogólne: zmęczenie, osłabienie, utrata wagi, gorączka, powiększenie węzłów chłonnych.
- objawy miejscowe: powiększenie wątroby, powiększenie śledziony, powiększenie węzłów chłonnych.

3. *Diagnostyka* – diagnostyka choroby polega na:

- wywiadzie z chorym i jego rodziną.
- badaniu fizykalnym.
- badaniach laboratoryjnych: morfologia krwi, badania biochemiczne, badania immunologiczne.
- badaniach obrazowych: USG, CT, MRI.

4. *Terapia* – terapia choroby polega na:

- leczeniu objawowym.
- leczeniu przyczynowym.

5. *Prognostyka* – prognoza choroby jest zmienna, może być:

- korzystna.
- niekorzystna.

6. *Prewencja* – prewencja choroby polega na:

- unikaniu czynników ryzyka.
- regularnych badaniach lekarskich.

7. *Wiedza* – wiedza o chorobie jest ważna dla:

- pacjenta.
- lekarza.
- rodziny.
- społeczeństwa.

8. *Wniosek* – wniosek z wykładu jest taki, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

9. *Podsumowanie* – podsumowanie wykładu jest takie, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

10. *Źródła* – źródła informacji o chorobie to:

- literatura naukowa.
- literatura popularna.
- media.
- lekarze.
- pacjenci.
- rodzina.
- społeczeństwo.

11. *Podziękowania* – podziękowania dla:

- prowadzącego wykład.
- uczestników wykładu.
- rodziny.
- społeczeństwa.

12. *Wniosek końcowy* – wniosek końcowy jest taki, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

13. *Podsumowanie końcowe* – podsumowanie końcowe jest takie, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

14. *Źródła końcowe* – źródła końcowe informacji o chorobie to:

- literatura naukowa.
- literatura popularna.
- media.
- lekarze.
- pacjenci.
- rodzina.
- społeczeństwo.

15. *Podziękowania końcowe* – podziękowania dla:

- prowadzącego wykład.
- uczestników wykładu.
- rodziny.
- społeczeństwa.

16. *Wniosek końcowy* – wniosek końcowy jest taki, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

17. *Podsumowanie końcowe* – podsumowanie końcowe jest takie, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

18. *Źródła końcowe* – źródła końcowe informacji o chorobie to:

- literatura naukowa.
- literatura popularna.
- media.
- lekarze.
- pacjenci.
- rodzina.
- społeczeństwo.

19. *Podziękowania końcowe* – podziękowania dla:

- prowadzącego wykład.
- uczestników wykładu.
- rodziny.
- społeczeństwa.

20. *Wniosek końcowy* – wniosek końcowy jest taki, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

21. *Podsumowanie końcowe* – podsumowanie końcowe jest takie, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

22. *Źródła końcowe* – źródła końcowe informacji o chorobie to:

- literatura naukowa.
- literatura popularna.
- media.
- lekarze.
- pacjenci.
- rodzina.
- społeczeństwo.

23. *Podziękowania końcowe* – podziękowania dla:

- prowadzącego wykład.
- uczestników wykładu.
- rodziny.
- społeczeństwa.

24. *Wniosek końcowy* – wniosek końcowy jest taki, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

25. *Podsumowanie końcowe* – podsumowanie końcowe jest takie, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

26. *Źródła końcowe* – źródła końcowe informacji o chorobie to:

- literatura naukowa.
- literatura popularna.
- media.
- lekarze.
- pacjenci.
- rodzina.
- społeczeństwo.

27. *Podziękowania końcowe* – podziękowania dla:

- prowadzącego wykład.
- uczestników wykładu.
- rodziny.
- społeczeństwa.

28. *Wniosek końcowy* – wniosek końcowy jest taki, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

29. *Podsumowanie końcowe* – podsumowanie końcowe jest takie, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

30. *Źródła końcowe* – źródła końcowe informacji o chorobie to:

- literatura naukowa.
- literatura popularna.
- media.
- lekarze.
- pacjenci.
- rodzina.
- społeczeństwo.

31. *Podziękowania końcowe* – podziękowania dla:

- prowadzącego wykład.
- uczestników wykładu.
- rodziny.
- społeczeństwa.

32. *Wniosek końcowy* – wniosek końcowy jest taki, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

33. *Podsumowanie końcowe* – podsumowanie końcowe jest takie, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

34. *Źródła końcowe* – źródła końcowe informacji o chorobie to:

- literatura naukowa.
- literatura popularna.
- media.
- lekarze.
- pacjenci.
- rodzina.
- społeczeństwo.

35. *Podziękowania końcowe* – podziękowania dla:

- prowadzącego wykład.
- uczestników wykładu.
- rodziny.
- społeczeństwa.

36. *Wniosek końcowy* – wniosek końcowy jest taki, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

37. *Podsumowanie końcowe* – podsumowanie końcowe jest takie, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

38. *Źródła końcowe* – źródła końcowe informacji o chorobie to:

- literatura naukowa.
- literatura popularna.
- media.
- lekarze.
- pacjenci.
- rodzina.
- społeczeństwo.

39. *Podziękowania końcowe* – podziękowania dla:

- prowadzącego wykład.
- uczestników wykładu.
- rodziny.
- społeczeństwa.

40. *Wniosek końcowy* – wniosek końcowy jest taki, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

41. *Podsumowanie końcowe* – podsumowanie końcowe jest takie, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

42. *Źródła końcowe* – źródła końcowe informacji o chorobie to:

- literatura naukowa.
- literatura popularna.
- media.
- lekarze.
- pacjenci.
- rodzina.
- społeczeństwo.

43. *Podziękowania końcowe* – podziękowania dla:

- prowadzącego wykład.
- uczestników wykładu.
- rodziny.
- społeczeństwa.

44. *Wniosek końcowy* – wniosek końcowy jest taki, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

45. *Podsumowanie końcowe* – podsumowanie końcowe jest takie, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

46. *Źródła końcowe* – źródła końcowe informacji o chorobie to:

- literatura naukowa.
- literatura popularna.
- media.
- lekarze.
- pacjenci.
- rodzina.
- społeczeństwo.

47. *Podziękowania końcowe* – podziękowania dla:

- prowadzącego wykład.
- uczestników wykładu.
- rodziny.
- społeczeństwa.

48. *Wniosek końcowy* – wniosek końcowy jest taki, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

49. *Podsumowanie końcowe* – podsumowanie końcowe jest takie, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

50. *Źródła końcowe* – źródła końcowe informacji o chorobie to:

- literatura naukowa.
- literatura popularna.
- media.
- lekarze.
- pacjenci.
- rodzina.
- społeczeństwo.

51. *Podziękowania końcowe* – podziękowania dla:

- prowadzącego wykład.
- uczestników wykładu.
- rodziny.
- społeczeństwa.

52. *Wniosek końcowy* – wniosek końcowy jest taki, że choroba jest zmienna, może przebiegać łagodnie, może być ciężka, może być z powikłaniami.

53. *Podsumowanie*

PAGE 507

[illegible]

10

[illegible]

NORBY

PRZEDZIAŁ WYPIĘK, M.J. DRUKOWANIE LITERAURY

ERZTEKAR WIN

CELESTIAL BODY CONTROLLED MOTION

1. **PROJECT AT A GLANCE**

SPRING 2001

[illegible]

POBADOIH

[illegible]

Wzrosty i PCPFA/1000 g żywej tkanki jednej z rat na raty w Tabeli 1.

Zamawiam "Początki polsk. Ekstremy" a

*Paradillo PCV ExtrusionTM

There are several factors which contribute to the development of the disease.